IF 05

ファミリーコンピュータ™ 取扱説明書

魔鐘™

ましょう



アイレム・パーティ
irem

このたびは、アイレムのファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジ「魔鐘」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読みいただきますとより楽しく遊ぶことができます。正しい方法でご愛用ください。

●使用上の注意●

- カートリッジを交換する時は必ず電源を切ってください。アイレムのカートリッジはＬＥＤによりスイッチのＯＮ、ＯＦＦが光で確認できます。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないでください。

魔鐘™

取扱説明書もくじ



魔鐘 STORY

遠い昔、今では伝説の世界となってしまった昔の話。
そのころはまだ人と魔物が棲む世界があったという。

マイヤー王子はウィルナー王国の王位を継承される記念すべき成人式を前に落ちつかなかった。

ある日、王子はこの王国の行く末を案じて城の近くの湖のほとりで一人考えに沈んでいた。どのくらいたったのだろう……。もうすでに日は落ち、夜空には月が出ていた。その時！　月の光を映した湖にひとつの影が落ちた。やがてその影は人の姿に変わり湖上に立ち、話しかけてきたのだった。



魔鐘STORY

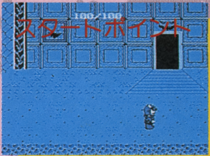


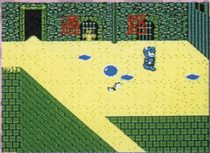
「マイヤー王子よ！　聖王家の光よ！　今こそ闇を照らすときがきたのだ。ウィルナー王国に暗黒の魔王ルーバスの手が伸びようとしている。魔王ルーバスは北の山に城を造り、魔法の鐘を鳴らし魔物を集め、王国に攻め入ろうと企んでいる。そなたが王国の永遠の平和を望むなら、魔王ルーバスの魔宮へ行き、7つの魔鐘を聖なる炎で焼きつくしてしまわなければならない」

茫然としていた王子が我に返るともうその人影はなかった。これは神のお告げだろうか？　王国の平和を願うマイヤー王子は魔王ルーバスと戦う決意を固めた。



魔鐘はこんなゲームだ!!

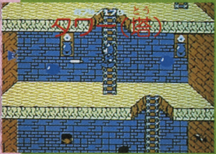


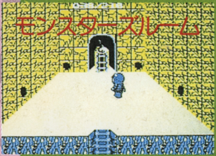












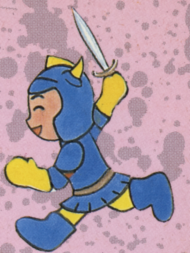
最終目的は魔王ルーバスを倒し平和を取り戻すことだ。しかし、魔王の隠し部屋への入口は閉ざされている。入口を開けるためには7つの塔に登り、それぞれに置かれている鐘を取り、焼き払わなければならない!!

×7



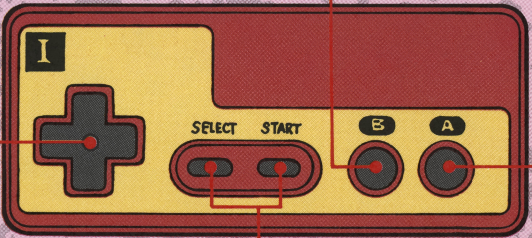
各塔にはそれぞれ鐘を守る手強い番人がいるゾ。

コントローラの使い方



このゲームはコントローラひとつで多角的な操作ができる。とくにメイン画面、サブ画面の切り替えで操作の方法が変わってくるので注意して！

Ⓑボタンは、サブ画面のとき不必要なアイテムを捨てるのに使う。



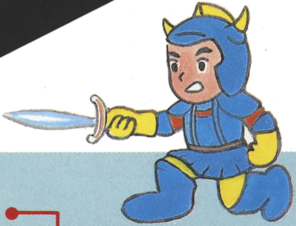
十字ボタンで8方向の動きを操作。サブ画面やコンティニュー画面ではカーソルを動かし、必要なアイテムや文字を選ぶ。

スタートボタンでゲーム開始。セレクトボタンでサブ画面にかわる。

Ⓐボタンで剣を撃ち、アイテムを買う。サブ画面でアイテムを使う。

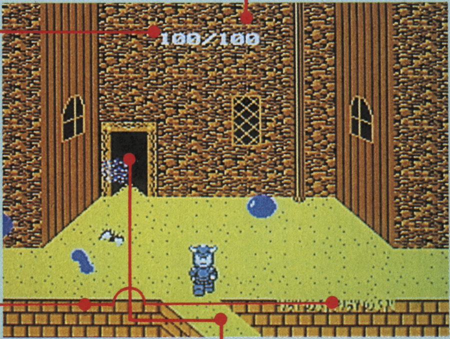
画面の見方
PARTⅠ(パート1)

メイン画面



ヒットポイントの最大値、HP・MAX。

現在のヒットポイント・生命力。これが0になるとゲーム・オーバー



通路の手前はガケ。普通は落ちないが崩れている場所からは落ちる。

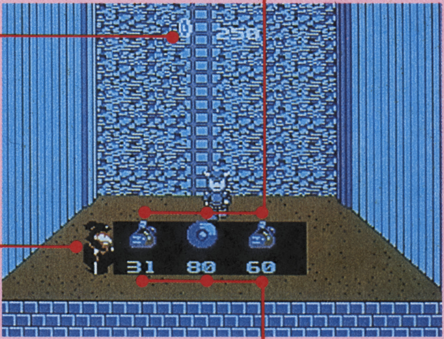
隣りのエリアへつづく入口。入ると、一転して場面が変わる。

モンスターが次々と襲いかかってくるメイン・アドベンチャー画面。そのエリア内であれば、上下左右、どこへでも動ける。隣りのエリアへは、出入口を通って行ったり来たりできる。

画面の見方をよく理解しないことには、ゲームを進めることができない。ここでは、ゲームの基本になるメイン画面を2つ紹介しよう。

現在の所持金。これで、いちいちサブ画面を確認しないですむ。

お店で売っているアイテムは、いくつもあるお店によって違う。



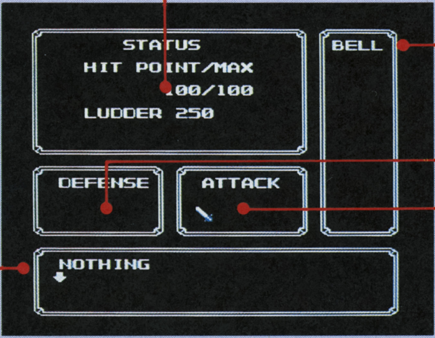
アイテムをそろえ、マイヤー王子を待っている、お店の主人。

アイテムの値段。ウィルナー王国の貨幣単位はラダー(L)だ。

ショップ画面——いろいろなアイテムを買いそろえることができる。買うときは、そのアイテムの前に立ち、Ⓐボタンを押す。これでサブ画面のアイテム欄に買ったアイテムが表示される。

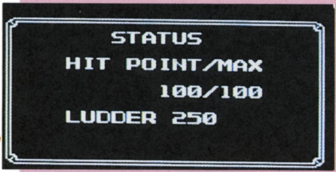
サブ画面

ゲーム中に、主人公（マイヤー王子）についてのデータをひと目で見ることができるのがサブ画面だ。



ITEM（アイテム）　取ったり買ったりしたアイテムが表示される。使う場合は上の矢印を動かしてⒶボタン、捨てるときは同じように選んでⒷボタンを2回押す。

サブ画面は、5つの区画に分けられている。ステイタス、ディフェンス、アタック、アイテム、そしてベル。それぞれ、戦いに必要な情報が表示される。この情報をうまく活用し、作戦に役立てよう。



STATUS(ステイタス)

上は、その時点のHPと、その最大値（HP　MAX)、下には、所持金（ラダー）が表示される。

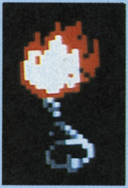
DEFENSE(ディフェンス)

左から、ヘルメット、タテ、ヨロイの順で、身につけているものが表示される。



BELL(ベル)

それぞれの塔から取ってきたベル（魔鐘）が表示される。



聖なる炎で焼くと、炎が表示される

ATTACK(アタック)



左から、剣、ショットモード、グローブの順に、アタックアイテムが表示される。

これが「魔鐘」の舞台だ

魔宮に響き渡る7つの鐘の音

魔王ルーバスの魔宮は、ウィルナー王国の北に位置する山の中にある。これが魔宮の全図だが、このほかにも、7つの鐘が共鳴して作りだした空間のゆがみが目に見えない入口となり、あちこちにパラレルワールドや地下迷宮、シークレットルームが存在している。




イビルベル(魔鐘)
モンスターズルーム
タワー(塔)
アウトサイド
聖なる炎

7つの鐘を焼きはらえ!!

めざすは回廊の奥に立つ7つの塔。それぞれの最上部に据えられた鐘を聖なる炎で焼き、どこかに隠された魔王の部屋へとつづく入口を開くのだ。



1 ゲーム・スタート

初めてゲームをするときや、ゲームオーバー後、つづけてゲームをする場合は、タイトル画面でスタートボタンを押し、パスワード入力画面に切りかわったら、もう一度スタートを押す。ゲーム中断後、再開する場合は、パスワード入力画面でパスワードを入力（十字ボタンで選び、Ⓐで入力）し、スタート。ゲーム終了時のデータで再開できる。

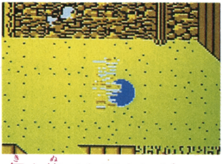
ゲーム再会!



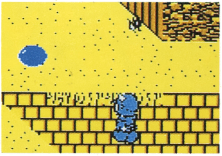


2 こんなときはアウト

敵の攻撃を受けたり、敵とぶつかったりすると、主人公の生命力（HP）が減ってくる。これが0になるとゲームオーバー。また、崩れた通路からガケ下に落ちてもアウトだ。



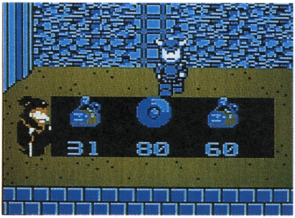
気を抜くとアウトだ！



3 生命力と金を集めろ

敵をやっつけると、時々お金や♥を残していく。♥はヒットポイントの回復、お金はアイテムを買うのに役立つから、マメに集めよう。♥も忘れずに。





4 アイテムは…？

アイテムは、マップ上に落ちているもののほかに、ある場所に隠されているお店で買いそろえることもできる。

ゲームの進め方・遊び方



5 ディフェンス強化

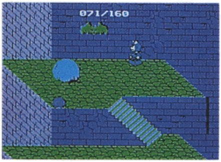
最初は裸同然の無防備状態。早くアイテムを身につけよう。

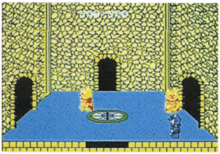
6 アタックの強化を

剣の威力、スピードともにアップさせながら戦うことだ。

7 パラレルゾーンに要注意

見えない空間のゆがみに入りこむと、そこは異次元空間パラレルゾーン。もとの次元に戻れる空間のゆがみが1か所だけある。

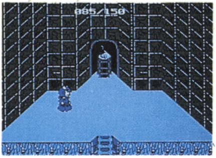




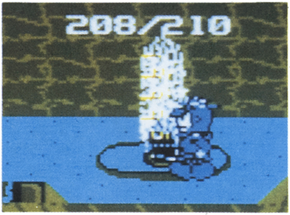
8 広大な地下迷宮

パラレルゾーン同様、いくつかある地下迷宮の入口も目に見えない。それぞれ約200室の部屋からなり、各部屋に敵が待ちうけているが、何か所かある魔法陣は、お店の入口や迷宮の出口になっているところもある。

9 さあ、鐘を取れ！



各塔の最上部まで登ったら、鐘の番人と戦い、倒せば鐘が取れる。



10 聖なる炎で焼け

鐘を取ったらアンダーグラウンドに戻り、聖なる炎にふれてみよう。すると、鐘が炎の中に投じられ焼きはらわれる。

11 魔王の部屋の入口は？



7つの塔から7つの鐘を取り、すべて焼きはらうと、ある場所に隠された魔王の部屋へと通じる入口が開く。



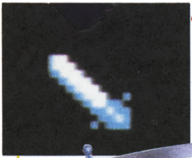
12 コンティニュー

ゲームを中断するときは、一度ゲームオーバーにして、画面に出てくるパスワードを控えておこう。

アタック
アイテム

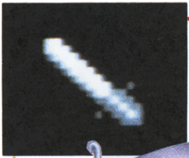
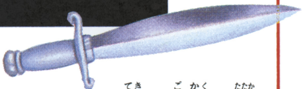
群がる敵をなぎ倒せ！

ここに紹介するアイテムの数は46個。その中でも、まずは敵と戦うための武器＝アタック・アイテムから紹介しよう。いくら役にたつアイテムでも、使い方や特徴を知らなければ意味がない。じっくり研究を。



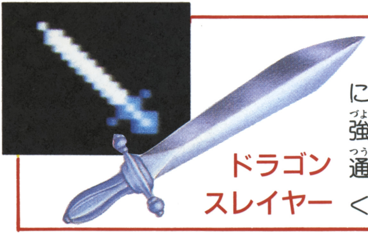

ショートソード

いちばん最初に持っている武器。敵と戦うには、あまりにも心ぼそい。

ノーマルソード

たいていの敵と互角に戦える。でも、相手に与えるダメージはまだまだ。



ドラゴンスレイヤー

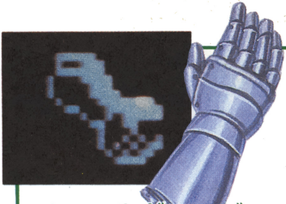
その名のとおり、非常に強い攻撃力をもつ、心強い武器。どんな敵にも通用する名剣だ。なるべく早く手に入れたい。

●所持金の最上限は250ラダー。



グローブ

剣のショットスピードをアップさせるアイテム。でも、まだ低速だ。



ノーマルグローブ

これでやっと中速で剣を飛ばすことができる。ミスショットしても安心。



ガントレット

最高速度で剣を飛ばせる驚異の武器。持っている剣の威力を強力にバックアップしてくれる。これさえあれば、名剣士だ。



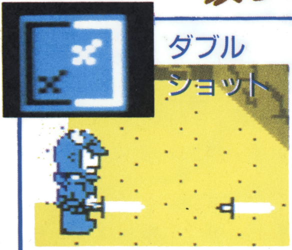
スプレンダー

伝説に残る幻の名剣。光り輝くこの美しい剣は、あらゆるものを屈服させるという。ゲーム中で最強の剣だ。

●HP(ヒットポイント)の最大値(MAX)の上限は299。

アタック
アイテム

攻撃のテクニックUP！



ダブルショット

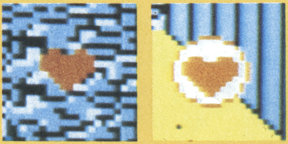
剣の2連射ができるようになり、相手に与えるダメージも倍増するよ。



パラレルショット

剣の並列撃ちができるようになる。すばやい敵も、これで命中率があがる。





ラダー 敵を倒すと、残していくお金。★印は5ラダー。Lマークは1ラダー。せっせと集めよう。

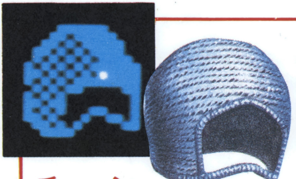
ハート ♥マークを拾うとHP回復。♥マークはHPの最大値(MAX)をふやしてくれる。

●サブ画面のアイテム欄がいっぱいになると、それ以上持つこと

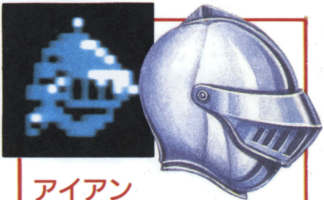
ディフェンスアイテム

身を守るアイテムの数々

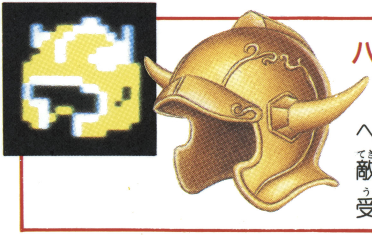
敵の激しい攻撃から身を守る防具＝ディフェンス・アイテム。最初は裸も同然のマイヤー王子、早くディフェンス・アイテムで身を固めよう。ディフェンス力は、ヘルメット、タテ、ヨロイの総合力で決まるぞ!!



チェーンヘルメット クサリで作られたヘルメット。ないよりいいが防御力は低い。



アイアンヘルメット 鉄製の、かなり頑丈なヘルメット。防御力は中程度だ。



ハイパーヘルメット

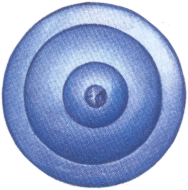
最高の防御力をもつヘルメット。魔法の力で敵の攻撃を抑制するので、受けるダメージは少ない。

ができない。そんなときは不要なものをⒷボタンで捨てよう。

ディフェンスアイテム

防御は最大の攻撃?!





シールド

青銅で作られたタテ。もっとも手に入りやすいが、防御力は低い。しつこい敵のアタックには歯がたたない。





ライオンシールド

鉄製のタテ。ヘルメットやヨロイとの組み合わせによっては威力を発揮するが、これ自体の防御力は中程度だ。

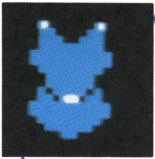


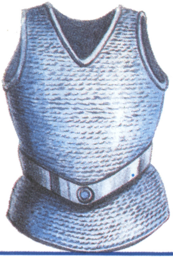


シールド・オブ・キング

その名のとおり、最強の防御力をもつ鋼鉄製のタテ。聖なる力に守られて黄金に輝き、ダメージを最少限に。

●取ったアイテムの名前がわからないときは、サブ画面に切りか

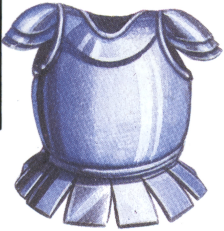




レザーアーマー

革でできているヨロイ。裸同然のスタート時のマイヤー王子には有効だが、敵の攻撃をはね返す力はほとんどなく、防御力はいちばん低い。

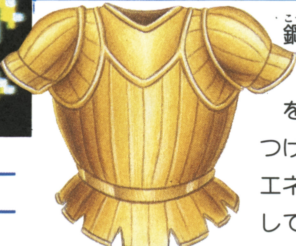




プレートアーマー

鉄の板で作られた頑丈なヨロイ。表面はとても堅く、あらゆる衝撃に耐えるが、モンスターたちのあやしげな攻撃には中程度の防御力。





ハイパーアーマー

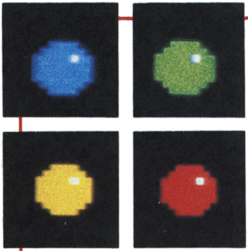
鋼鉄製の魔法のヨロイ。最高の防御力をもち、同時に身につけた人の善良な心をエネルギーシールドとして張りめぐらす。

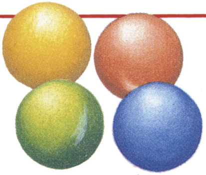
え、アイテム欄の矢印を動かせば、名前を確認できるよ。

その他のアイテム

状況に応じて使い分けろ

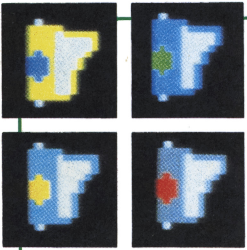
武器、防具のほかにもたくさんあるアイテムは、マイヤー王子の冒険に役立つものばかり。このアイテムをうまく使いこなせるかどうかが、必勝ポイントだ。

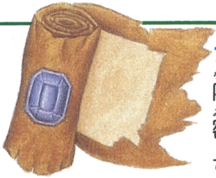




ブルーは敵のHPを減らす。**グリーン**は一定時間、主人公以外の動きを止める。**オレンジ**は迷宮の出口付近の色を変える。**レッド**は迷宮の出口へワープ。

クリスタル

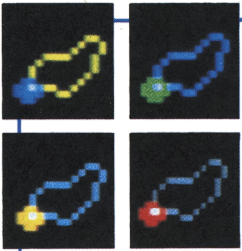


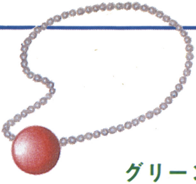


ブルーは迷宮内でワープ。密室にワープすることもある。**グリーン**はスタートポイントへ、**オレンジ**は聖なる炎へワープできる。**レッド**の効果は……？

スクロール

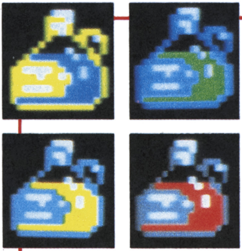
●店の中は魔法封じがされている。クリスタルやスクロールなど





ネックレス

ブルーを使うと、一定時間、無敵になれる。グリーンは一定時間、防御力を高める。オレンジは一定時間、防御力を少しだけ高める。レッドの使用効果は……？





ドリンク

ブルーは主人公のHPを最大値までアップさせる。グリーンは200、オレンジは100、レッドは50、主人公のHPを回復。ただし、HPの最大値以上にはふえない。





マジックキー

黄金に輝く魔法の鍵。この鍵で、どこかの何かを開けることができる。しかし、それが、どこの何かは不明。自分で発見するしかない。

の、あるアイテムは、使ってもその効力が得られない。

その他のアイテム

ヒトクセありそうな…



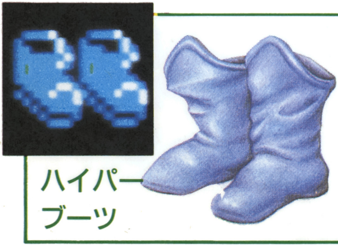
ファイヤーマジック

これは便利な魔法のタイマツ。地下迷宮でこれを使って照らすと、不思議、不思議！　迷宮の出口を知らせてくれるゾ。



マジックメイス

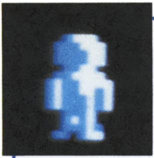
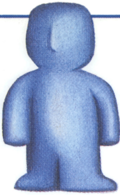
この魔法の鎖玉は、主人公の身を守ってくれるアイテム。使用効果は明らかではないが、きっと王子の命を助けてくれる。



ハイパーブーツ

テクテク歩きどおしでクタクタ。とくに階段やハシゴの上り下りで疲れた、などというときこの魔法のブーツをはくと……。

●強力なアイテムをそろえようと思えば、めんどうでも、いくつ

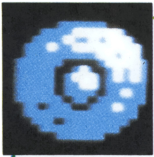
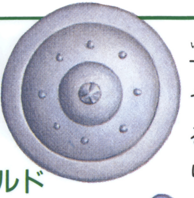
フィギュア

これまた使用効果がはっきりしない呪いの人形。でも、この形に、何か秘密をとくカギがありそう。




カップ

アイテムをそろえたいけどお金がない……そんなときは神だのみ。この魔法の器でお金がガッポリ。

イビルシールド

一見、ふつうのタテのようだけど、どこか違ってる。そう、これは何かありそうな悪魔のタテだ。




イビルベル(魔鐘)

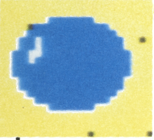
各塔の最上部にある。聖なる炎で焼こう。

かの地下迷宮をひととおり全部、冒険しなければだめだよ。

敵キャラ

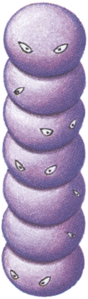
7つの鐘の音に集まったおぞましき魔物たち！

戦いを有利に進めるうえで、敵を知ることは大切なことだ。ここに紹介するキャラクターの性格をよくつかんでおけば、ゲームがよりおもしろくなるだろう。ただし、これが全部ではない。他にもまだ敵はいる。



バウンド

どのエリアにも登場する主要キャラ。ボールのように上下にバウンドするだけだが、動きに変化がないぶん、攻撃・防御とも強い。



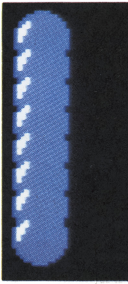




●種族不明

タワー

地下迷宮に生息するバウンドの変形体。柱状にのびた母体の周囲を、分離した一部がグルグルまわっている。

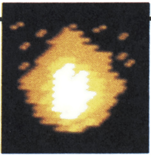


●城のアウトサイドや塔には重要なアイテムが隠されている。鐘

母体を高速で周回する球体をもつタワーは地下迷宮に生息



●ファイヤー族

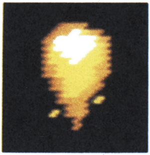




ファイヤー

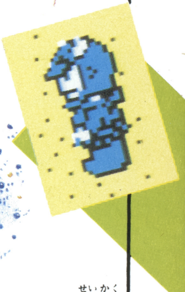
ファイヤー族の直系。メラメラと燃えあがる炎が母体。地上をはうように近づいてくる、その動きはにぶく、攻撃力・防御力とも弱い。

スパーク

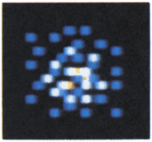


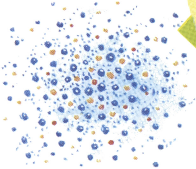


上から下へ、下から上へとすばやく飛びまわる。つねに数匹で行動し、通路のガケなどに生息している場合が多い。



フォッグ





ファイヤー族だが、母体は炎ではない。正確にはエネルギー生命体といったほうがよい。空中をフワフワ飛び、突然発生することも。

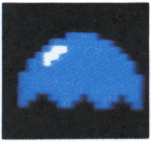
を取って出るまえによーくチェックすること。

敵キャラ

小さくても、油断は禁物

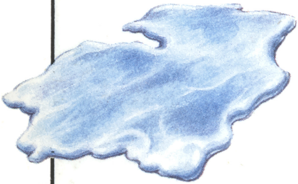


●スライム族

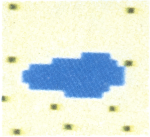


スライム

軟体生物。地面をジワジワとはいまわり、主人公にはりついては、血液や体液を吸いつくしてしまう、無気味な敵。



クラウド



一見液体に見えるが、じつはゾル状生物。定形がなく、地面をはいずり、溶解性の体を主人公に接触させて溶かす。



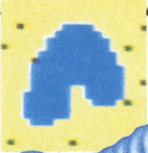
●ラット族

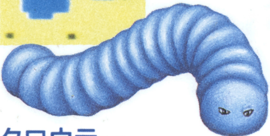


ラット
ファストラット

背中に羽のついたネズミで、空中をパタパタ飛びまわるラット。動きのすばやいのが、ファストラット。

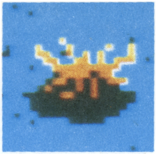
●♥やお金はランダムにしか出てこない。集中的に集めたければ、

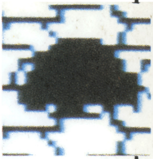




クロウラー

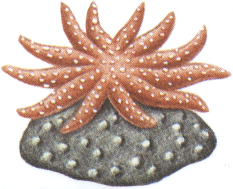
イモ虫のような動きをするスライム族の軟体生物。その動きはにぶく、攻撃力・防御力ともに弱い。

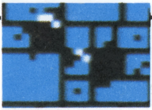


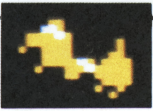


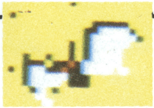
ギー

触手のある軟体生物で、イソギンチャクに似ている。触手のない変形もいるが、ともに真上の口から火の玉をはきだす。









●バット族

バット

空中をちょこまか飛びまわるバットは、場所によりタイプが異なる。体は小さいが、攻撃力はわりと強く、すばやい動きのために戦いづらい。



敵キャラ





スモールデビル

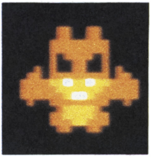
魔宮に棲みついているデビル。小がらだが、さすが、悪魔だけあって、攻撃力も防御力も高い。

ピクシー

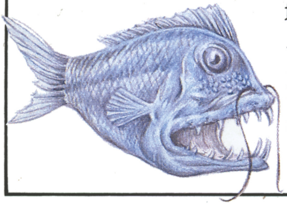


かつては妖精だったが、魔王ルーバスの怒りにふれ、姿を変えられオリに閉じこめられた。殺す必要はない。

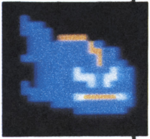
●デビル族



●フィッシュ族

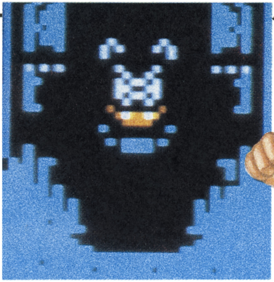


ウォールフィッシュ



塔の内やアウトサイドの石垣に生息する陸上魚類。ふだんは石垣の穴の中にいるが、近づくと出てくる。

●魔物には、同じ形状でもタイプのちがうものがいる。動きや生





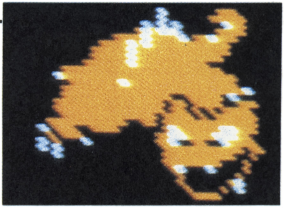
ブラックバックス

通路の途中、部屋の出入口の前に立ちふさがる、デビル族の仲間の大物。大きな翼を広げて威圧し、そのすきに口から火の玉をはきだす。



●ドラゴン族

サーペント



ブラックバックス同様、通路の途中の部屋の出入口を守る。巨大な体で立ちふさがり、長い首をふり、火の玉をはく。

命力、攻撃力も異なるので注意！

敵キャラ



スパイダー



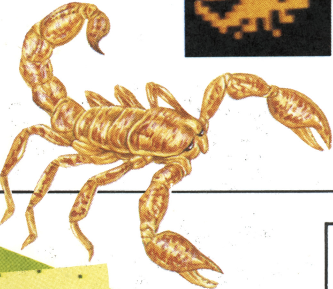
見えない糸を使ってスルスルと上からおりてくる。塔の中では糸を使い、空中を浮遊し、人間に襲いかかってくる吸血グモ。

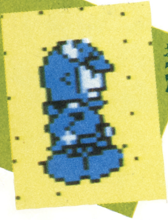
●インセクトライク族



スコーピオ

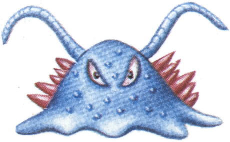
地面をすばやく歩きまわり、毒針のついた尾をふりあげて襲いかかる毒サソリ。通路と迷宮に出現。





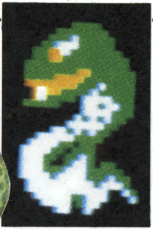
恐ろしくてもう、足がすくみそう

●インセクト族 ブライム



●通路の出入口で戦うときは要注意。ダメージを受けて、思わず

●スネーク族

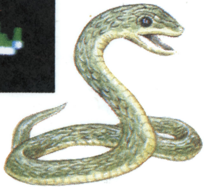




コブラ

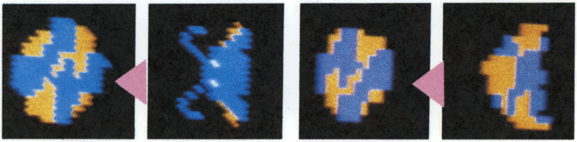
カマ首をもちあげ、すばやく襲いかかってくる巨大コブラ。攻撃力が強く、要注意の敵キャラクター。





スネーク

主に地下迷宮に生息しているヘビ。つねに群れて行動しているため、1匹ずつ相手にしているヒマがない。



塔の中や迷宮に棲みついている軟体生物。壁にはりつき休んでいるが、近づくとクルクルまわりながら空中を飛ぶ。

敵キャラ

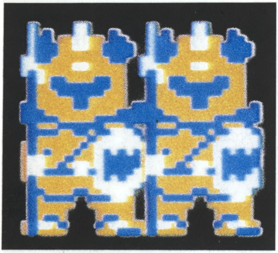
世の中の憎悪が魔物を生む

スモールゴースト

実体をもたない悪霊。ゴーストから分離して、ふえつづけている。人間の精気を抜いてしまうといわれる。







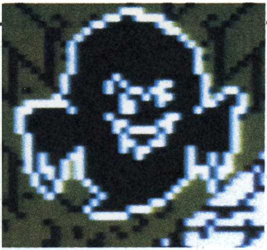
ゲートキーパー

ある門を守る番人。じつは魔王が作ったクローン人間。魂を魔王が持っているため、いくら攻撃しても不死身だ。

●クローン族



●ブラックバックスがいる部屋に、アイテムショップがあるぞ。



●ゴースト族



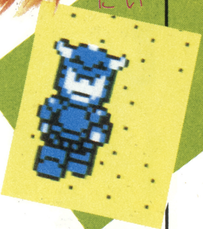
ゴースト

魔鐘によって人間界の憎悪が集められ、できたのがこの悪霊。ゴースト族の長で、人間の精気を吸いとる。





ふつう青白く燃えているが、攻撃すると赤に



ファイヤーゴースト

やはりゴーストから分離してできた悪霊。人間界の怨念のかたまりである体は、青白く燃えていて、かなり不気味な敵。

●強敵ヒューマノイドは、あるアイテムに弱いみたいだよ。

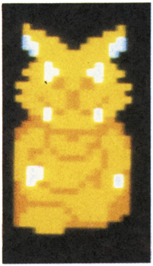
敵キャラ

ヒューマノイドタイプは、精鋭ぞろいだ！

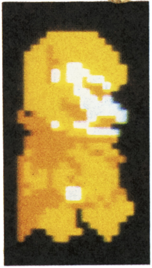


ウェアーキャット

魔王が黒魔術によって作りだしたヒューマノイド族は魔王直属の親衛隊。ウェアーキャットはもとネコ。



●ヒューマノイド族



ウェアーモンキー

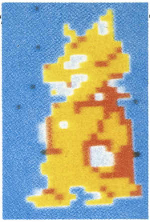
ヒューマノイド化したサルの魔物。人間のズル賢い性格を受けつぎ、気性が激しい。主に地下迷宮に出現する。



●塔の先端で鐘を取り、アンダーグラウンド(回廊)に戻ると、そ



ウェアータイガー

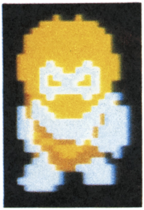


シマシマの模様もあざやかウェアータイガー

見た目の精かんな雰囲気と違って、性格はかなり狂暴。とくに黒のブラックタイガーは、狂暴なうえ残忍だ。



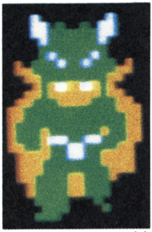
ドアーフ



魔王ルーバスに魂を売った小人たち。心も狂暴に変えられ、今では魔王の忠実な部下となってしまった。地下迷宮内をすみかとしている。

の出入口は消えてしまい、2度と出入りできないので要注意！

敵キャラ

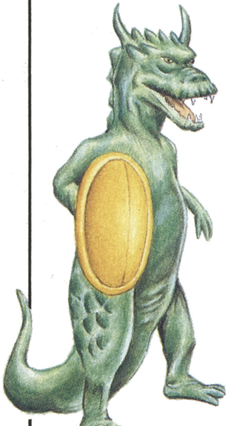


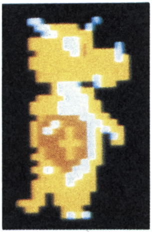


ファイヤーデーモン

性格は狂暴だが、魔王の部下にはめずらしく、誇りを重んじ、プライドが高い。狼のヒューマノイドタイプ。

黒魔術によって作られた魔物たち！





キラーハウンド

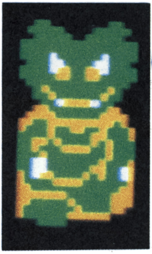
魔王がドラゴンをヒューマノイド化しようとして失敗したのがキラーハウンド。知能が低く、魔獣そのもの。

●塔で鐘を取ったあと下りてくると、塔内やアウトサイドの敵キ

リザードマン



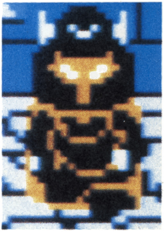
カメレオンをヒューマノイド化した魔物。は虫類のイメージどおり、陰湿な一面をもつ。ヒューマノイド族の仲間たちにもきらわれている。



●ヒューマノイド族



ハイパーナイト



戦いに破れ、死んでいった騎士たちの怨念を集めてできた亡霊。実体はなく、ヘルメットやヨロイ、服の中は霊魂だけだが、かなりの強敵。

ャラが、登ったときと違って、より強敵になっていることがある。

敵(てき)キャラ

さすが迫力(はくりょく) 塔(タワー)を守(まも)る親分(ボス)



デスベアー

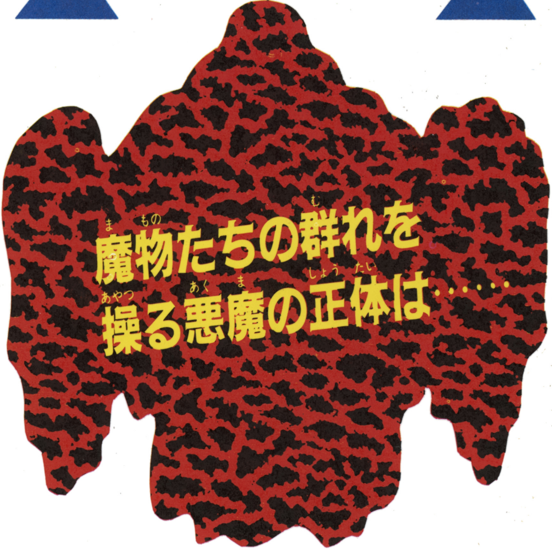
さすが7つの塔(タワー)のひとつを魔王(まおう)からまかせられているだけあって、迫力(はくりょく)が違(ちが)う。怪力(かいりき)の持(も)ち主(ぬし)で、気性(きしょう)の荒(あら)い、熊(くま)の怪物(モンスター)。



魔王(まおう)ルーバスの城(しろ)、魔宮(まきゅう)には7つの塔(タワー)があり、それぞれ魔鐘(ましょう)が置(お)かれているが、その1つ1つを塔(タワー)のボスが守(まも)っている。デスベアーはその中(なか)の1匹(ぴき)で、他(ほか)にまだ6匹(ぴき)のボス怪物(モンスター)が！

●鐘(ベル)を取(と)ったら、すぐ焼(や)かずに持(も)っておこう。HP(ヒットポイント)が減(へ)ったとき

魔王ルーバス



妖気ただよう北の山に魔宮を造り、7つの魔鐘を使って魔物を集める、魔王ルーバスとはいったい何者?! キミはマイヤー王子となって、群がる敵と戦い、7つの鐘すべてを焼きはらって、魔王ルーバスの隠し部屋をあばくのだ! そしていよいよ魔王と対決だ!!

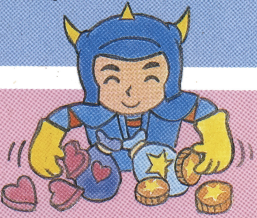
に焼けば、その場でいっきょにHPを回復できるのだ。

♥を見逃すな！　できるだけ多く集めろ

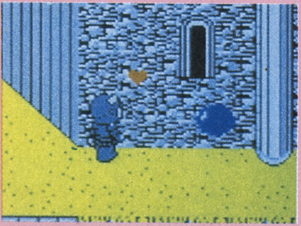


♥は、通路や塔などによく置かれている。見つけしだい取っておこう

♥を集め、HPの最大値(MAX)を増やしておかないと、どんなに♥を集めても、HPをあげることはできないゾ。

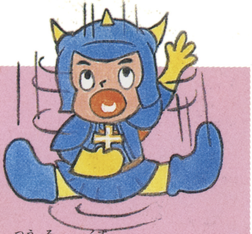


♥やお金を集めるには

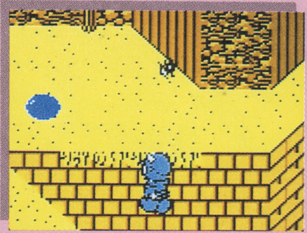


上下に動く敵は、主人公の行ける場所で倒さないと、壁の上のほうに…

敵を倒すと♥やお金を置いていってくれるけど、へんな場所で倒すと手が届かないことも。考えて敵を倒そう。



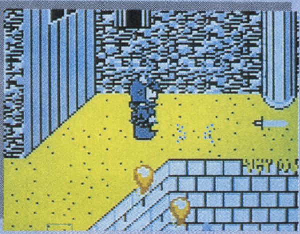
ガケから落ちるぞ！



通路の手前が崩れ落ちていると、そこからガケの下にまっさかさま！

通路が崩れているところで敵の攻撃を受けると、その反動で、ガケから落ちてしまうので要注意。

むだ撃ちは死につながる、シビアな問題！

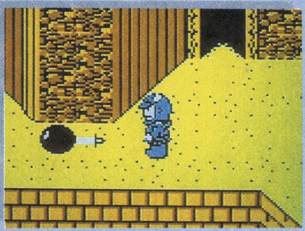


画面から剣が消えないかぎり次の剣は撃てない。むなしく見送る……？

一度剣を撃つと、その剣が画面上から消えるまで次の剣を撃つことはできない。グローブをつけて剣のスピードを速めておかないと、むだ撃ちが致命傷に。

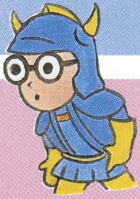
ワンポイント・アドバイス

命中したチャンスを逃さずアタックだ！

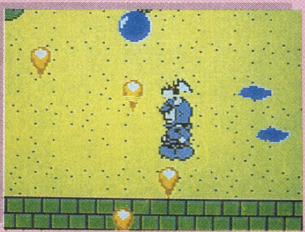


敵と主人公の間が狭くなればなるほど次の剣を撃つ間隔が速くなる

敵に剣が命中すると、一瞬動きが止まる。そこで、連射しながら敵に近づこう。敵に近いほど連射速度が速いゾ。

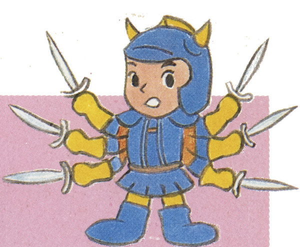


敵の動きを見きわめろ！

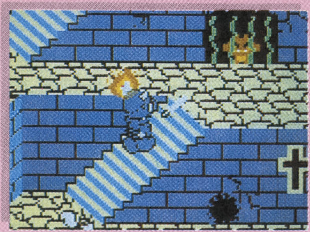


敵の動きを見きわめれば、戦わないですりぬけていくことだってできる

敵キャラは場所や種類によって一定の行動パターンがある。そのパターンを見きわめるのが勝利への近道だ。



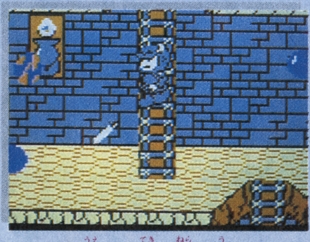
8方向を十分に生かせ



アウトサイドの階段を上りながら戦うには、8方向の操作を自由自在に

主人公のマイヤー王子は、8方向に動けるし、剣も撃てる。この操作になれないと、階段で戦えないぞ。

ハシゴの上から敵を狙い撃て!!



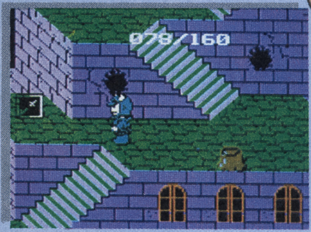
ハシゴの上から敵を狙い撃ちできるようになれば、ダメージも少ない

塔の中に入ると、空中を飛びまわる敵が多い。これは、フロアよりハシゴに登って戦うほうが有利だ。ハシゴからでも上と下を除く6方向に撃てるゾ。

ワンポイント・アドバイス



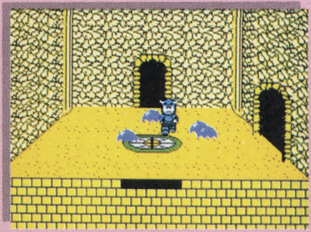
パラレルワールドには



見えない出口を探してウロウロ歩きまわっていると、思わぬアイテムが

敵の攻撃が激しく、出口のわからないパラレルワールドはイヤだけど、思いもかけないアイテムがあるよ。

地下迷宮は、マップを作って道を開こう！



地下迷宮のマップには、魔法陣や敵キャラも書き入れておくと便利！

一度入りこんだら、なかなか出れない地下迷宮。しかしここを冒険しないと、パワーアップできない。だからこそ慎重に地図を作りながら進みたいものだ。

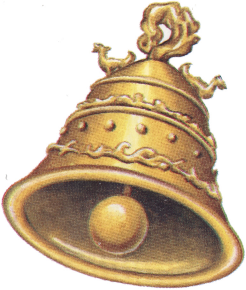
魔鐘™（ましょう）取扱説明書

1986年12月15日 初版

発行 アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル

編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社



お問い合わせは

アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム・パーティ係　TEL（06）534－1060

ファミリーコンピュータ 魔鐘 取扱説明書

アイレム販売株式会社